

# All Aboard

## OPIS GRY

Każdy gracz zarządza jednym wagonem pociągu. Gra trwa 3 rundy w trakcie których gracze dobierają pasażerów z wystawionych rzędów (zaczynając od lewego) i wprowadzają ich do swojego wagonu mając na uwadze punktację na obecną rundę. Wśród pasażerów pojawiają się VIPowie (karty fioletowe) którzy mają preferencje co do tego gdzie i obok kogo chcą siedzieć. Niespełnienie ich zachcianek skutkuje minusowym punktem a spełnienie daje punkty dodatnie. Gracze mają do dyspozycji także karty pozwalające na rozsady wśród pasażerów oraz mogą kupować usługi, które zapewniają dodatkowe punkty.

## SETUP

Plansza główna informuje ilu pasażerów i w ilu kolumnach ma się pod nią znaleźć w zależności od ilości graczy np. w rundzie I przy 3 graczach należy wyłożyć 3 kolumny po 9 pasażerów.

Nad planszą główną należy wyłożyć 4 karty **CELU** na polach 1-4.

Po lewej od planszy głównej należy rozłożyć karty **USŁUG** w ilości równej ilości graczy +1.

Po prawej od planszy głównej należy wyłożyć tyle kart **VIP** ilu fioletowych pasażerów znajduje się w lewej kolumnie. Jeżeli nie ma żadnego, karty **VIP** nie są wykładane.



Każdy gracz otrzymuje planszę wagonu oraz 2 karty **konduktorskie**.

## Przebieg rozgrywki

Gra trwa 3 rundy.

W swoim ruchu gracz wybiera dowolnego pasażera ze skrajnie lewej kolumny pasażerów i umieszcza go w dowolnym miejscu swojego wagonu. Może też zagrać jedną kartę **konduktorską** z ręki przed lub po umieszczeniu pasażera.

Jeżeli gracz zapełni przedział (wstawi 4 pasażerów) otrzymuje on żeton biletu który umieszcza awerssem na tym przedziale. (jak wykorzystać żetony biletu opisano w sekcji **USŁUGI** oraz **KARTY KONDUKTORSKIE**)

Po tym jak ostatni gracz wzięł ostatniego pasażera z kolumny, znacznik pierwszego gracza należy przekazać kolejnemu graczowi. On jako pierwszy wybiera pasażera z kolejnej kolumny.

Na końcu każdej rundy wszyscy gracze zdobywają punkty na 3 sposoby:

- za **CELE**
- za **VIPów**
- za **USŁUGI**

## CELE

Gra rozpoczyna się z losowo wybranymi kartami celów. Cele to różne układy w jakich należy umieścić pasażerów aby zdobyć określone przez cel punkty. Na końcu każdej rundy gracze sprawdzają jakie układy udało im się uzyskać i pobierają za nie punkty.



Na koniec rundy I gracze zdobywają punkty za kartę CELU na polu z numerem 1 oraz 2.



Gracz zdobywa 5 punktów za każdy układ ukośnie ułożonych pasażerów zielonych i białych.



Gracz zdobywa 5 punktów za każdą kolumnę z niepowtarzającymi się kolorami.

## VIP

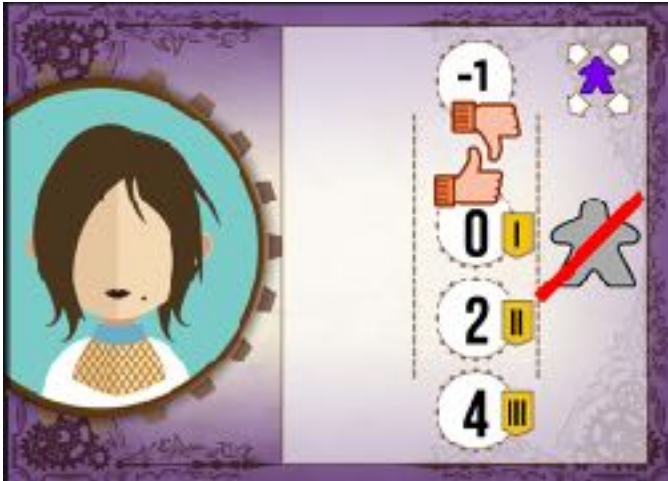
Jeżeli w kolumnie znajduje się fioletowy pasażer lub pasażerowie należy wyłożyć odpowiednią ilość kart VIP na stół.

Każdy VIP ma swoje preferencje za spełnienie których gracz może otrzymać dodatkowe punkty na koniec rundy.

Gracz wybiera którą kartę VIP chce wziąć i wsuwa ją pod planszетkę wagonu w miejscu przedziału, do którego wkłada VIPa w taki sposób aby wystawała tylko jej ostatnia część.

Istnieją 2 rodzaje VIP'ów:

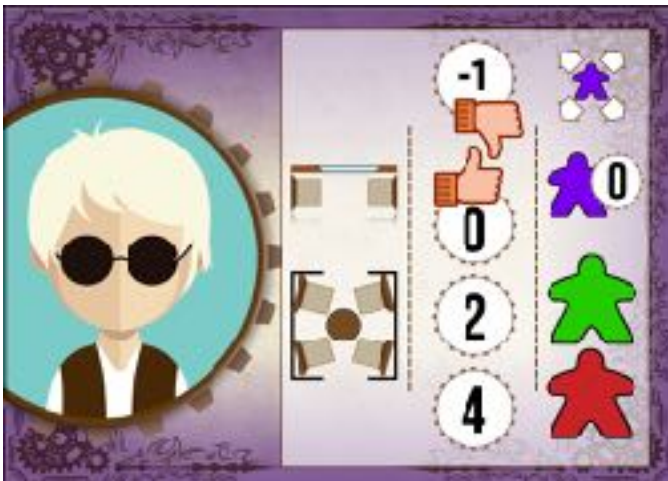
**VIP samotnik**



Ten VIP może zostać wstawiony w dowolne miejsce ale nie chce być w sąsiedztwie jakiegokolwiek pasażera. Jeżeli siedzi obok niego jakikolwiek pasażer gracz na koniec rundy otrzymuje -1 punkt. Jeżeli natomiast siedzi sam, gracz otrzymuje punkty zgodnie z rundą która jest rozpatrywana:

- 1 runda - 0 punktów
- 2 runda - 2 punkty
- 3 runda - 4 punkty

### VIP wybredny



Wstawiając VIPa najpierw należy popatrzeć na miejsce w którym chce siedzieć. Następnie należy wziąć pod uwagę sąsiedztwo VIPa. VIP zawsze chce siedzieć obok pasażerów w dwóch kolorach.

- 1 miejsce zajęte - 0 punktów
- 2 miejsca zajęte - 2 punkty
- 3 miejsca zajęte - 4 punkty

*Ten VIP chce siedzieć w przedziale restauracyjnym przy oknie. Chce siedzieć wyłącznie obok pasażerów zielonych i czerwonych.*

**Gracz otrzyma -1 punkt na koniec rundy** jeżeli umieści VIPa w miejscu, które mu nie odpowiada lub posadzi obok niego pasażerów w kolorach mu nie odpowiadających.

W jednym przedziale może znaleźć się więcej niż jeden VIP. Każdy VIP dla innego VIPa jest obojętny. Nie daje punktów ujemnych ani dodatnich.

## USŁUGI

W dowolnym momencie swojego ruchu gracz może "wydać" (obrócić na rewers) 2 żetony biletów aby kupić jedną z wyłożonych kart usług. **Każda karta usług daje 2 punkty za każdą parę**



**pasażerów w podanych kolorach.** Pasażerowie Ci nie muszą siedzieć obok siebie. Liczy się całościowa ilość par w podanych kolorach w wagonie.

*Posiadając tę usługę gracz otrzyma na koniec rundy 10 punktów ponieważ posiada on w swoim wagonie 5 par pasażerów w kolorze czerwonym i zielonym.*

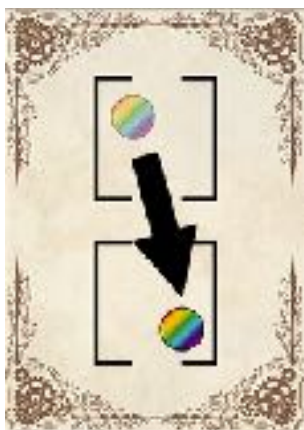
## ***Karty konduktorskie***

Na swojej ręce gracz trzyma karty konduktorskie, które może zagrać w swoim ruchu (1 karta na 1 ruch). W dowolnym momencie swojego ruchu gracz może “wydać” jeden żeton biletu aby otrzymać 3 karty konduktorskie.

Istnieją 3 rodzaje kart konduktorskich:

- 1 - przenieś pasażera w wolne miejsce
- 2 - zamień miejscami dwóch pasażerów
- 3 - zamień kolor dowolnego pasażera

Po zagranium karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych.



## **KONIEC RUNDY I KONIEC GRY**

Po tym jak ostatni pasażer zostanie zabrany z peronu następuje faza punktacji. Faza ta wygląda tak samo po każdej rundzie. **Gracze sumują punkty za CELE, VIPów oraz USŁUGI.** Dodatkowo po rundach I i II każdy z graczy otrzymuje jedną losową kartę konduktorską.

Po podliczeniu punktów po rundzie III gra dobiega końca a gracz z najwyższym wynikiem wygrywa.